

PERANCANGAN GAME BONANG ADVENTURE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH SUNAN BONANG PADA REMAJA DI KOTA SEMARANG

HANNY PUTRI DAMAYANTI

(Pembimbing : Abi Senoprabowo, M.Ds, AHMAD AKROM, S.Sn, M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201201522@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Pengetahuan pemuda tentang Sejarah Sunan Bonang semakin menurun yang disebabkan oleh beberapa hal diantaranya, karena sejarah Sunan Bonang dianggap tidak menarik, kurang interaktif, dan sebagian orang tidak memiliki waktu yang cukup untuk pergi ke tempat peninggalan bukti-bukti sejarah Sunan Bonang. Pemerintah telah melakukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang Sunan Bonang seperti membangun fasilitas dan memberikan bantuan yang berhubungan dengan Sunan Bonang, pemutaran film dan penerbitan buku-buku tentang Sunan Bonang. Namun survey menunjukkan bahwa mayoritas pemuda masih belum mengenal secara detail tentang sejarah Sunan Bonang. Game dinilai merupakan media yang interaktif dapat digunakan sebagai peningkatan pengetahuan sejarah Sunan Bonang. Menurut data, sebagian besar pemuda lebih menyukai game bergenre Action-Platformer. Dengan membawa Sunan Bonang masuk ke dalam game diharapkan dapat diciptakan sebuah media baru yang secara efektif menjangkau khalayak sasaran dan memenuhi fungsinya sebagai media pengenalan untuk upaya pelestarian kisah dan sejarah Sunan Bonang kepada remaja.

Kata Kunci : Sejarah, Walisongo, Sunan Bonang, Adventure Game

BONANG ADVENTURE GAME DESIGN AS MEDIA TO INTRODUCE SUNAN BONANG HISTORY FOR TEENAGERS AT SEMARANG

HANNY PUTRI DAMAYANTI

(Lecturer : Abi Senoprabowo, M.Ds, AHMAD AKROM, S.Sn, M.Kom)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201201522 @mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Youth knowledge about the history of Sunan Bonang is decrease because history Sunan Bonang considered unattractive, less interactive, and most people do not have enough time to go to the relics of historical evidence Sunan Bonang. The government has made efforts to boost knowledge about Sunan Bonang like to build facilities and provide related assistance Sunan Bonang, film screenings and publishing books about Sunan Bonang. But the survey shows that the majority of youth still do not know in detail about the history Sunan Bonang. Game rated an interactive media that can be used as an increased knowledge of history Sunan Bonang. According to the data, most of the youth preferred game genre is Action-Platformer. By bringing Sunan Bonang into the game expected to be created a new media to effectively reach the target audience and fulfill its function as an introduction to media stories and historical preservation efforts Sunan Bonang to adolescents.

Keyword : History, Walisongo, Sunan Bonang, Game, Adventure Game